OS JOGOS DE COMPUTADOR VÃO SER PROIBIDOS?

Seria muito curioso que a Censura em Portugal entrasse pela porta dos jogos para computador

A notícia, vimo-la há dias numa perspectiva da próxima sessão legislativa da Assembleia da República: uma das propostas a discutir refere-se à proibição dos jogos de cumputador, por instilarem nos jovens o culto da violência. Lemos isso mas não acreditámos. Não sabemos quem, ou que força política teve tal ideia, nem nos interessa saber. Seria muito curioso que a censura em Portugal voltasse por semelhante porta! Se a proposta fosse por diante abriria um precedente que bem depressa se estenderia aos vídeo-«clips», em muitos casos bem mais agressivos que todos os videojogos «violentos»! — e depois ao cinema, ao teatro, à televisão, à imprensa, à literatura, à escultura, à pintura. O que, como sempre, serviria apenas como um incentivo à dissimulação e à rebeldia. Os jogos, os vídeo-«clips», os filmes, os livros, teriam uma circulação tanto maior quanto mais proibidos fossem.

Para além disso, é óbvio que o responsável ou os responsáveis por tal ideia nada conhecem do que se passa no mundo dos «micros». A proibição dos jogos de computador é simplesmente impraticável. Qualquer jovem sabe como esses jogos se copiam — e pode copiá-los facilmente. No nosso País, poucos são, relativamente, os jogos vendidos — a maior parte dos usados pelos jovens são cópias de cópias feitas por eles próprios num gravador vulgar. A menos que a polícia revistasse os jovens que lhe parecessem suspeitos(?) ou realizasse buscas domiciliárias, inspeccionando cassete por cassete, nada seria conseguido.

De resto, a ideia de que os jogos de computador incitam os jovens à violência e à guerra é tudo quanto há de mais discutível, seja qual for o prisma pelo qual eles sejam olhados. O presidente Reagan defendeu-os um dia, porque «davam dedos de laser aos jovens americanos» — e isso suscitou boas gargalhadas. O cirurgião-geral dos Estados Unidos — um cargo que equivale ao de ministro da saúde — afirmou, por sua vez, que «os jogos de computador fomentavam instintos violentos nos jovens»... e com isso caiu no ridículo. Houve quem lembrasse, a ele e a Reagan, que os garotos quando não tinham pistolas de brinquedo — ou computadores — «disparavam» contra os «inimigos» com os próprios dedos e isso não os tornava mais destros no manejo das armas, nem os trasformava em assassinos.

A convicção de que os jogos de computador incitam à violência é uma prova de ignorância

A convicção de que os jogos de computador são violentos, no todo, ou numa parte significativa, é na verdade uma prova de ignorância. Há uma grande variedade de jogos. Há os simuladores de voo, de corridas e dè desportos, em que a «arma» é a destreza. Há os de as aventuras, baseadas na interpretação de textos como ou sem a ajuda de imagens — em que a «arma» é a inteligência. Há os de mistérios, em que o jogador tem de procurar objectos e descobrir como eles o podem ajudar... ou prejudicar — e onde a destreza e a inteligência se misturam. Há os de paciência e estratégia — versões computadorizadas dos jogos de mesa. E há os «shoot t'em up» — os tais em que o jogador prime o botão de fogo para «destruir» naves carregadas de «invasores extraterrestres» ... ou terrestres. No entanto, pensar que isso incita à violência ou ao desamor à paz é tão ridículo como pensar que jogos como o «Pacman» incitam à antropofagobia! Os jovens, quando carregam na teclas ou manejam o «joystick» não pensam em matar ninguém, em abater a ninguém, em bombardear alguém. Tudo quanto lhes interessa é mostrar a sua destreza. Há tanta violência nesse tipo de jogos como havia anos atrás no cubo de Rubik, quando os jovens tentavam saber quem o ordenaria mais depressa.

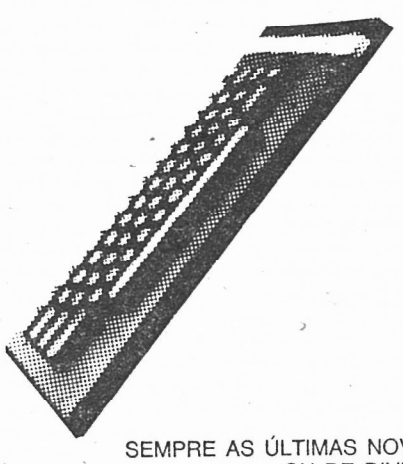
Os jovens «génios» e o verdadeiro problema: a protecção dos direitos dos autores de «software»

O mais importante (e mais ignorado) é, todavia, o facto de os jogos de computador, ao contrário do que muitas pessoas pensam, contribuírem decisivamente para o acesso aos segredos da informática — não é um exagero a afirmação de que dentro de poucos anos quem não souber como usar eficientemente um computador será como um analfabeto. O mecanismo do acesso é bem visível — pode ser encontrado nas páginas de «Jogos» deste próprio suplemento. Os entusiastas começam por ter conhecimento de que através de certos ardis, este ou aquele jogo se torna muito mais fácil. Pessoalmente, não gostamos desses ardis, porque diminuindo a dificuldade dos jogos prejudicam o seu interesse, e porque no fim não passam de uma maneira de fazer batota. Mas a verdade é que a descoberta deles exige habilidade, argúcia ... e conhecimentos especializados. Naturalmente, os descobridores são prestigiados. E muitos jovens, perante isso, procuram prestígio idêntico — o que significa a busca dos conhecimentos indispensáveis. Começam a estudar o funcionamento dos computadores — e é assim que entre nós, como noutros países, está a surgir uma geração de jovens génios. Génios necessários, indispensáveis. Por isso surgiram a «Inforjovem» e a «NP 2000», por isso surgiu o «Projecto Minerva», que são grandes ajudas, mas não são tudo.

O que no fim se pode lamentar é que a diligência com que terá sido procurada a proibição dos jogos de computador não tenha sido aplicada na proposição de uma lei protectora dos direitos dos autores de «software» — dos jovens e dos já não jovens que entre nós trabalham no desenvolvimento de programas de computador e que nenhuma lei protege contra os que, cá dentro e lá fora, se apropriam do seu esforço. Perdemos — nós, os portugueses —, directa e indirectamente, milhões de contos por ano... e prestígio! Mas quem se importa com isso?

CÓSMICO CENTRO
Comércio de Electrónica, Lda.
Rua Pascoal de Melo, 81 - Loja 16
Centro Comercial A. C. Santos
1000 Lisboa - Tel. 52 47 56

ATARI



MICROINFORMÁTICA

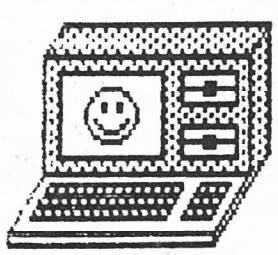
ATARI ..... 1040 STF
« ..... 130 XE
« ..... 800 XL
TODA A GAMA DE PERIFÉRICOS
CONTINUAMOS A GAMA SPECTRUM
• SPECTRUM + (PLUS)
• SPECTRUM 48K

SEMPRE AS ÚLTIMAS NOVIDADES EM PROGRAMAS PROFISSIONAIS OU DE DIVERSÃO ATARI E SPECTRUM

DEMONSTRAÇÕES DE MATERIAL E PROGRAMAS PROFISSIONAIS ÀS QUARTAS E SÁBADOS DAS 15 ÀS 19 HORAS

ODIVELAS
SPECTRUM
ATARI
AMSTRAD
IMPRESSORAS

MICRO MASTER



C.C.OCEANO
LOJA 53
CAMPANHA DE VERÃO
TC 2048
28.990.00
OFERTA DE 1 MONITOR

NOTÍCIA/SPECTRUM CENTER

Os novos preços chegaram ainda mais baixos:

Agora pode adquirir para o seu computador **ZX Spectrum 48K, ZX Spectrum +, ZX Spectrum 128, TC - 2048** um supergravador ao preço de um gravador normal.

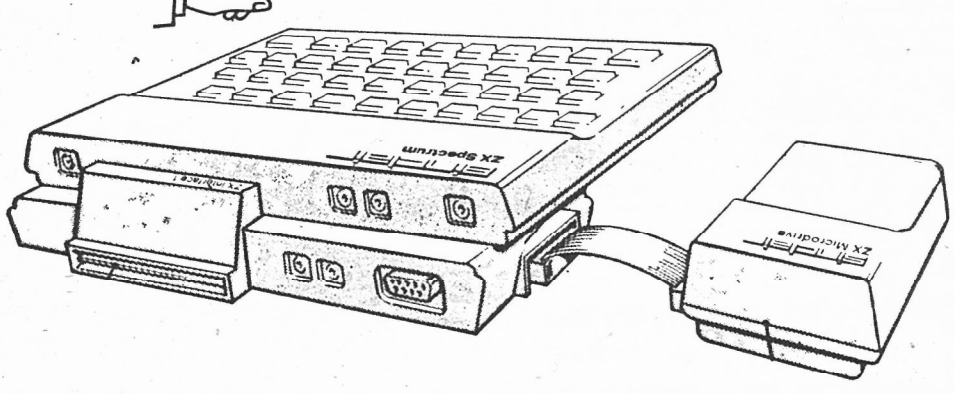
Trata-se da **ZX MICRODRIVE** que, acoplada ao **ZX INTERFACE 1** permite fazer o LOAD ou SAVE de um programa que num gravador normal demora cerca de **6 minutos,** em apenas **12 SEGUNDOS.**

(31 000$00 **ERA** o preço antigo.)
Agora o novo preço, muito competitivo, **É** de apenas **16 000$00.**

OPORTUNIDADE ÚNICA!

SPECTRUM CENTER, INFORMÁTICA

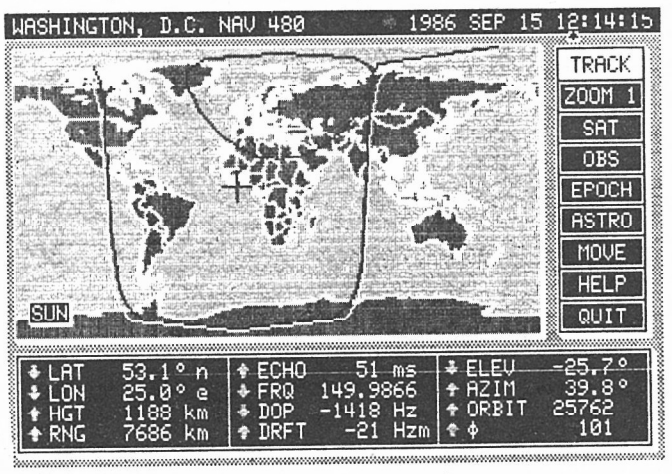
LOJA 02 Rua Joaquim Paço d'Arcos, 9-A — LISBOA
LOJA 01 Rua Luís de Camões, 35-B — LISBOA



COMPUTADORES Por EURICO DA FONSECA

Utilitários

SATÉLITE — A NASA em casa



Como em Houston: as órbitas dos satélites e todos os seus elementos num programa de computador

COM o desenvolvimento das comunicações por satélite há um número cada vez maior de pessoas interessadas em saber onde e quando podem captar as respectivas emissões. Não se trata somente das comunicações pela rádio — pelos satélites OSCAR, de radioamadores, por exemplo — ou das emissões de TV, mas também da recepção dos sinais dos satélites de análise de recursos terrestres, meteorológicos ou de navegação.

E regra, essas informações são fornecidas pela NASA e outros organismos, sob a forma de longas listas de dados numéricos, aos interessados e às entidades que contrataram serviços de satélites. No entanto, é possível ver agora no Fórum Picoas, no «Espaço Sperry», um programa que corre no novo Sperry PC/microIT (e por certo em qualquer outro compatível PC/AT) e que conduz literalmente o seu utilizador ao centro de comando da NASA, em Houston, proporcionando-lhe imagens das projecções das órbitas de nada menos de 16 satélites sobre a superfície terrestre — a cores — e em qualquer momento de qualquer dia!

O «Satellite» vai mais além: pode fornecer os mapas em duas ou três dimensões — isto é, com a superfície da Terra em projecção plana ou como um globo, em vista em geral ou em «zoom» — e a latitude, a longitude, a altura a que se encontra o satélite no momento considerado, o alcance das suas emissões nesse momento, a frequência do eco, o «doppler» e o «drift», a elevação e o azimute em relação ao ponto onde se encontra o receptor. Permite também definir o movimento em relação ao Sol e as coordenadas estelares e traçar e os contornos da área da recepção.

Uma das várias opções permite traçar as áreas das estações de rastreio existentes na superfície — na terra e no mar — quer na área sobrevoada quer em todo o globo, e é curioso notar que elas constituem uma malha completamente cerrada.

Note-se que a projecção não é necessariamente fixa. A menos que se peçam as informações referentes a um momento específico, o satélite «move-se» ao longo da sua órbita e o computador traça automaticamente a projecção desta — como em Houston! — registando ainda o número de órbitas descritas desde o lançamento. E por um comando separado pode ter-se a órbita do dia anterior ou do dia seguinte...

É possível simular a órbita de outros satélites, reais ou imaginários, e introduzir correcções. Os elementos das órbitas e as imagens podem ser gravados em disco ou impressos premindo simplesmente uma tecla. Todas as outras operações são feitas por esse processo e a facilidade de utilização do programa é acentuada pelo facto de ele conter as próprias instruções, acessíveis em qualquer momento sem que a computadorização seja interrompida.

Um programa fascinante, enfim. De notar, ainda, que as imagens por ele geradas no Sperry PC/microIT são excelentes, mesmo em média resolução.

Microdata

INDICAÇÕES ÚTEIS SOBRE O OPUS «DISCOVERY»

O número de Setembro do conhecida revista «ZX Computing» inclui um número de notícias e conselhos úteis aos possuidores do sistema de discos Opus Discovery. Na secção de consultas, na página 23, há uma indicação importante sobre a utilização de impressoras. É que, enquanto os programas normalmente usados no Spectrum e seus derivados têm um máximo de 64 colunas, o comando MOVE do Discovery determina a impressão a 80 colunas, o que destrói a justificação à direita nos programas de processamento de texto. O remédio é simples e está lá. Note-se que conjuntamente é dada uma informação muito útil sobre a impressão com o Spectrum 128 através de uma interface RS232 — um problema que tem dado muita dor de cabeça e que parece resolvido.

Na página 30 há uma análise da nova versão do «Tasword 3» preparada especialmente para o sistema Discovery, e em que foram eliminadas todas as deficiências da versão original, para «mocrodrives». Porque sobre isso tem havido alguma discussão, com certas distribuidoras a darem a entender que o sistema operacional do Discovery é semelhante ao daquelas, tem interesse notar que no referido artigo se desfazem os equívocos: «Discovery is not compatible with microdrives.»

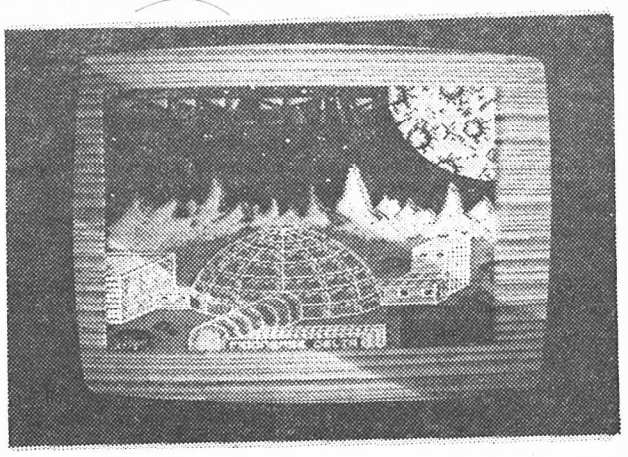
Outro ponto interessante é o da capacidade do Discovery de trabalhar com um segundo leitor ser usada para os de «disquetes» de $5^1/_4$ polegadas, para reduzir ao mínimo os custos. Ao que parece é uma prática corrente na Grã-Bretanha: na página 52, a mesma revista apresenta um programa para transferência de fichas que prevê a utilização de discos de diâmetros diferentes.

Finalmente, a mesma revista, na página 49, dá notícia da existência de um clube internacional de utilizadores do Opus Discovery, com uma bela biblioteca de programas concebidos pelos seus elementos para usar a fundo as possibilidades do sistema (em particular o «disc-ram») e que edita uma revista em três línguas. O contacto é Dick Kruithof, Boeierkade 6t, 2275 CH Zoetermee, The Netherlands.

XIV — GUIA TV/«A CAPITAL»

VIDEOJOGOS

CONQUISTA DE BASE LUNAR EXIGE ESTRATÉGIA IMPECÁVEL



TÍTULO: Rebel Star
MÁQUINA: Spectrum

Conquistar a *Base Lunar Delta* tem que se lhe diga e não é tarefa fácil, como cedo se verificará após carregar o excelente jogo de estratégia *Rebel Star,* da *Firebird,* que põe à prova todas as capacidades de planeamento do jogador. Com elemento de acção, *Rebel Star* pode ainda ser considerado quase como jogo de guerra, e decerto atrairá o interesse de uma vasta gama de adeptos do género.

Rebel Star admite dois jogadores ou um jogador contra o computador e, neste último caso, cabe-nos sempre a nós o papel de atacar, controlando os *Raiders,* enquanto a máquina se encarrega, e bastante bem, da defesa do complexo, fazendo o possível, e em regra conseguindo, por eliminar os atacantes. Estes deverão penetrar na base e destruir o seu computador central, sendo a acção cem por cento bem sucedida se, além disso, conseguirem neutralizar outros três computadores, que controlam as defesas *laser.* Para isso, e além de eliminarem os defensores, os atacantes poderão recolher e utilizar, no interior, diversos objectos, desde chaves para abrir portas (incluindo o armeiro) até sondas médicas, para curar feridos e máquinas de reparação de «droides».

O grupo atacante é constituído por humanos e «dróides» e uma janela ao lado da área principal de jogo dá as indicações relevantes sobre um, como o moral, resistência e o importante dado designado por *Action points,* que estabelece, de certa forma, o limite de utilização desse atacante. Por exemplo, as acções que é mandado executar custam pontos, como, por exemplo, disparar a arma de que está munido.

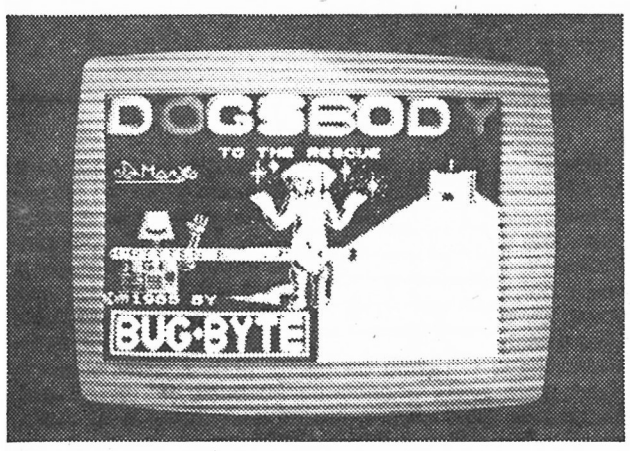
Os atacantes são controlados por um cursor, que se desloca em oito direcções, e para obter informações sobre cada um, deslocá-lo ou fazê-lo executar uma acção é esse cursor que se utiliza, sendo a informação de interesse — designadamente as teclas a usar — apresentada na janela ao lado da área de jogo. Cada atacante tem o seu armamento próprio e as suas características, e a ideia geral é conjugar os seus esforços e capacidades para alcançar o objectivo. O jogo desenvolve-se por turnos e em cada um destes os atacantes são postos nas posições que escolhemos, no exterior e/ou interior do complexo, cabendo a vez seguinte ao computador ou ao nosso parceiro. Uma correcta disposição das nossas forças, bem como a sua melhor utilização, são essenciais, escusado será dizer, e bem cedo se verá que a tentação de disparar constantemente pode custar um pouco caro.

Com efeito, há três tipos de disparos (Com pontaria, **aimed shot**, instintivo, **snap shot**, e fogo esporádico, **opportunity fire**) e o primeiro é, obviamente, o mais certeiro, mas também aquele que custa mais pontos; a segunda opção é menos certeira, mas custa menos pontos, e, finalmente, seleccionando a terceira, o atacante só faz fogo quando um inimigo se cruza no seu caminho, durante a sua fase de acção. Quando um atacante humano é ferido, as suas capacidade são reduzidas, e se de novo atingido desaparece de cena, mas os dróides destruídos ficam no local onde foram atingidos, podendo revelar-se obstáculo para a progressão de outros atacantes.

Todo o jogo está extremamente bem concebido, com a área do complexo lunar plena de pormenores, num desenho de bom efeito, e todos os comandos respondem da melhor forma. Além disso, a janela de informação permite desenvolver o jogo praticamente sem outras instruções, o que permite concentrar toda a tenção na estratégia global e na táctica a seguir em cada momento, sem necessidade de estarmos a tentar recordar que teclas usar para o efeito.

GÉNERO: Estratégia
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE: Variável
CONSELHO: A não perder

Por **DANIEL LIMA**



VIDA DE CÃO É DE POUCA DURA

TÍTULO: Dogsbody
MÁQUINA: Spectrum

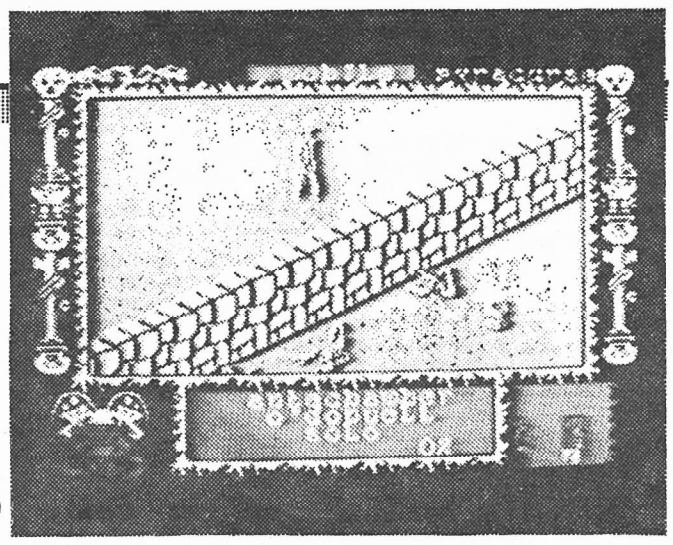
Dogsbody tem mesmo vida de cão. Imagine-se que o terrível **Dr. Dogmush** aprisionou nada menos do que 192 cachorrinhos, decerto com sinistros desígnios, mas não tão urgentes que não pudesse ir de férias. De qualquer forma, deixou de guarda uns 50 figurões, desde **gremlins** e robôs, encarregados de impedir qualquer tentativa de salvamento. **Dogsbody**, no entanto, não se deixa atemorizar e penetra no reduto do sequestrador, pronto a libertar os seus semelhantes.

É esta a ideia geral de um desinteressante jogo da **Bug-Byte**, construído como um labirinto de 25 *screens*, que **Dogsbody** percorre, furando a terra entre paredes de rocha. Os guardas têm percursos limitados, mas, quando **Dogsbody** lhes abre caminho, eles perseguem-no até o apanharem, a menos que ele consiga impedir-lhes a progressão com o crescimento de uma planta, furando a terra por cima, ou fazendo-lhes cair uma rocha em cima. Com três vidas apenas, não é fácil ir muito longe, nem libertar os cachorrinhos nos locais mais inacessíveis, mas há sempre quem tenha paciência para tentar.

Os gráficos são grandes e coloridos, sem grande imaginação. **Dogsbody** reage bem aos comandos e não há muitos problemas de atributos, mas, no geral, é um jogo que dá em demasia a sensação de muito visto.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): 7
CONSELHO: Evitar

AVENTURA À BOA MANEIRA NAS RUÍNAS DE TÚMULO MALDITO



TÍTULO: Pyracurse
MÁQUINA: Spectrum

A história faz lembrar *Indiana Jones* ou antigos filmes de aventuras passados em cidades perdidas, e como jogo *Pyracurse* é dos mais interessantes que temos visto, embora também dos mais complexos e intrigantes, mas quem detesta dificuldades fará bem em evitar este excelente programa da *Hewson*. Se, pelo contrário, o leitor é adepto de uma boa aventura de acção, *Pyracurse* está mesmo a exigir a sua atenção e o melhor das suas capacidades.

Controlamos, separadamente ou em grupo, quatro personagens, três pessoas e um cão, em busca de um cientista desaparecido: *Daphene Pemberton-Smythe,* o *Professor Kite*, o seu noivo, um jornalista duro e amigo da *pinga, Legless O'Donnel*, e o cão *Frozbie*, cada um, obviamente, com a sua personalidade e características especiais. Reuniram-se para uma missão difícil: tentar encontrar nas ruínas que explorava o professor *Sir Pericles Pemberton-Smythe, tragicamente desaparecido na sua última expedição.*

A expedição levara o explorador ao túmulo de um antigo rei-deus, Xipe Totec, do povo *Sinu*, na América do Sul. O rei extraía a sua força vital do sangue de súbditos periodicamente sacrificados pelos seus soldados e, mesmo depois de morrer, o povo continuou a acreditar que ele aguardava, na tumba, novos sacrifícios, que lhe restituiriam a vida. Todos quantos entraram no seu túmulo, um enorme labirinto agora em ruínas, jamais foram vistos, e sorte idêntica teve *Sir Pericles,* quando, também ele, tentou encontrar os restos do rei-deus e levar do túmulo os tesouros que aí se encontravam. A filha, *Daphne*, decide ir procurá-lo e aqui começa a aventura, com o grupo reunido na entrada das ruínas.

A construção do jogo faz lembrar *Avalon* e *Dragontorc* pela selecção de «menus» através do botão ou tecla de disparo, os quais permitem controlar as personagens, usar objectos, desenvolver acções, etc. Controlamos uma personagem de cada vez, mas esta pode deslocar-se isoladamente ou liderando as restantes, que, nesse caso, a seguem para onde a levamos e cada elemento do grupo pode transportar três objectos ao mesmo tempo. Convém, todavia, ter em atenção que o controlo das personagens deve ser escolhido tendo em conta as capacidades respectivas. Por exemplo, *Daphne* é boa para encontrar coisas e dá apoio aos restantes, enquanto *O'Donnell* é a personagem mais forte e persistente, mas *Kite* usa os seus conhecimentos para descobrir a melhor forma de usar os objectos ou decifrar os hieróglifos, e *Frozbie* tem também os seus talentos, que incluem desenterrar coisas, além de poder ser usado para atravessar passagens pequenas, que os humanos não podem passar.

Muitos objectos podem ser encontrados nas salas do enorme túmulo, e a utilidade de muitos não é de todo aparente, ao menos de imediato, mas há uma coisa que se deve procurar recolher tão cedo quanto possível: o fuido de reincarnação, que permite fazer reviver qualquer membro da expedição morto em contacto com os guardiões do túmulo. Neste caso, se outra pessoa despejar sobre as cinzas do morto aquele fluido, o defunto voltará à vida e pronto para continuar a aventura. Não esquecer, portanto, de equipar cada um com esse fluido, porque oportunidades de o usar não faltarão, além de que a aventura só pode ser completada se todos os elementos da expedição estiverem vivos.

Os guardiões do túmulo incluem enormes escorpiões, múmias sem cabeça e crâneos, e contacto com qualquer deles gasta energia, resultando a «morte» após alguns desses encontros. Nessa altura, pode-se passar o controlo para outra personagem e, se esta tiver a taça de fluido, fica o problema resolvido. Por outro lado, e como o jogo ocupou toda a memória disponível do Spectrum, não é possível voltar ao início, quando todos morrem, sendo necessário recarregar o programa. Por isso, é aconselhável fazer SAVE periodicamente e, sobretudo, quando as personagens estão em áreas mais perigosas, para depois executar um LOAD da aventura até esse momento, em caso de perdermos todas as vidas.

Um dos aspectos melhor conseguidos, para além da forma de condução do jogo, é o uso de gráficos em 3D, vistos numa perspectiva superior e com grande realismo, desde o desenho das personagens ao do cenário, e a resposta aos comandos é excelente, não oferecendo quaisquer problemas, quer se use *joystick*, quer o teclado. Quem gosta de resolver enigmas e, sobretudo, aventuras de acção dará por bem empregue o muito tempo que lhe exigirá *Pyracurse.*

GÉNERO: Aventura de acção
GRÁFICOS (1-10): 10
DIFICULDADE (1-10): 10
CONSELHO: A não perder

«Reprise»

TERMINA O MISTÉRIO DO «QUARTO PROTOCOLO»

The Fourth Protocol fica hoje finalizado com mais umas dicas sobre o seu desenvolvimento, após as importantes indicações dadas anteriormente. Indicações tanto mais importantes quanto são necessárias para completar as partes seguintes, desde o código fornecido por um agente, que foi diplomaticamente contactado, até à palavra-chave final, ASPEN, que apenas reproduzimos por termos consciência de que nem todos os leitores tiveram acesso às instruções e tabelas de descodificação que deveriam acompanhar a cassete.

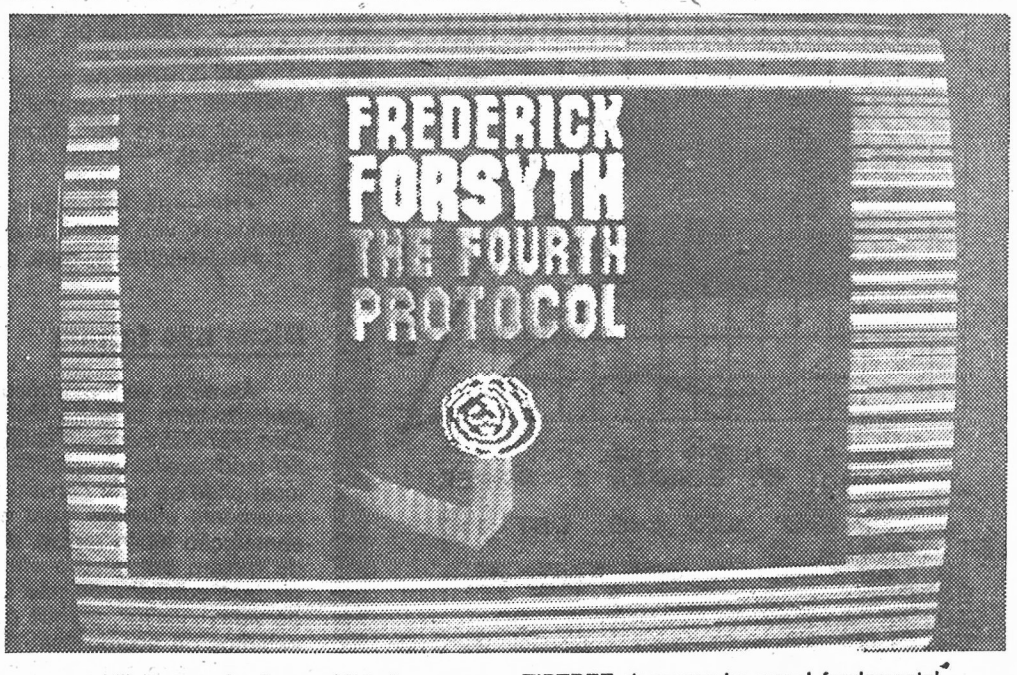
Na primeira parte, recorde-se, **Preston** é encarregado de descobrir quem desviou documentos da NATO para entrega aos serviços secretos soviéticos, julgando que estava a fornecê-los a outra fonte. Terminada essa missão, **Preston** é contactado por outro serviço para tentar descobrir onde foi colocada uma bomba atómica, neutralizar essa ameaça e prender ou eliminar os responsáveis. Recorde-se que a linha de acção de uma facção soviética era a colocação na Grã-Bretanha de um pequeno engenho nuclear, que deveria explodir junto a uma base americana naquele país, de forma a lançar as culpas do «acidente» sobre os EUA e, dessa forma, criar condições para uma vitória eleitoral dos trabalhistas, com uma direcção amigável em relação à URSS.

A segunda parte de **The Fourth Protocol** começa com **Preston** a abandonar o serviço secreto onde estava instalado para se deslocar para o outro ramo dos serviços de informação britânicos a que ficará adstrito. Tal como na primeira parte, a acção é conduzida por ícones, facilmente inteligíveis, e começa no gabinete de **Preston**, num edifício localizado em Gordon Street. Aí, **Preston** deverá começar por encontrar e usar a chave no bolso do seu casaco para abrir a gaveta da secretária, onde guardou a carteira e uma planta do **metro** de Londres, das quais deve tomar posse. Em seguida, explorem o andar em que **Preston** se encontra e escrevam o seu nome nos arquivos da área de segurança (**security**), para recuperarem a sua carteira de identidade. Neste piso, há ainda várias coisas a apanhar, entre as quais um computador de bolso, que se revelará de enorme importância, podendo ser «interrogado» sobre uma série de fichas, desde «Help» e «Poem», passando por «Barbican», «Blodwyn», «Lift», «Treasury», «Tracel», «Washer», «Money», «Faslane», «Code», «Search», «Expenses», etc., etc.

Tudo pode ser importante nesta pesquisa do piso em questão, e algumas coisas devem ser observadas, mas note-se que **Preston** não deverá levar consigo algum «dossier», sob pena de ser detido à saída do edifício. Finda a sua exploração, será útil uma viagem de elevador, com o código ASPEN, até ao segundo andar, onde **Harcourt-Smith**, seu ex-chefe, que pouco gosta dele, lhe transmitirá importante mensagem (atenção, devem retê-la de imediato, porque ele não a repetirá, por mais vezes que regressem ao seu gabinete). Finalmente, de posse de tudo quanto possa interessar, **Preston** sairá do edifício, e aí começam os problemas...

O principal meio de deslocação de **Preston** em Londres é o metropolitano, mas é importante que ele não se esqueça de adquirir o respectivo bilhete. E é também importante que os jogadores não familiarizados com o **metro** de Londres tenham isto em conta: os bilhetes são controlados à saída das estações; quer dizer, se **Preston** se enganar numa mudança de comboios e sair para fora da estação, ao tentar entrar de novo no **metro** será detido e assim acaba ingloriamente a sua carreira de agente secreto! Cuidado, portanto, com as estações de **metro**...

Nas suas deslocações, **Preston** é comandado pelos ícones de movimento e o mapa do metro é facilmente acessível no **menu**. Sugerimos que, após sair do edifício, ele caminhe até à estação de **metro** de Euston, onde **deverá** comprar bilhete, mudando em Victoria para a Victoria Line, saindo depois em Kensington e tomando outro comboio até Great Portland Street, onde abandonará o **metro** para ir à Universidade (e aí poderá traduzir a palavra que **Pasternak** disse na primeira fase). O novo escritório de **Preston** é em **Sentinel House**, perto da estação de Westminster, e o código de acesso ao elevador é 42431282, sendo aí necessário recolher alguns objectos e fazer algumas investigações (contador **geiger** e pasta), além de descobrir números de telefones, designadamente o **Mistral**, para o qual se impõe uma chamada (o **teleprinter** responderá a «Freighter»...). A partir daí, será necessário visitar algumas lojas e estabelecimentos (comprar uma máquina fotográfica, arranjar mais dinheiro, equipar a pasta, ir a Bristol, voltar a Londres, arranjar uma arma, ver a ficha INCIDENT após o exame a um cadáver na Torre de Londres, etc.) incluindo uma florista, à qual se devem pagar 10 libras por umas flores... e atenção a um espião chamado **Winkler**...



Assumindo que tudo «correu sobre rodas», temos agora a terceira parte do jogo, em que TIPTREE desempenha papel fundamental...

Nesta última parte, um importante problema a resolver é a distribuição de armamento, em que o personagem **Valentim** deverá ser equipado com uma **Wingmaster** (uma espécie de «caçadeira» destinada a rebentar portas). Os seis homens da equipa devem começar na sala «E» e comandamos um de cada vez, em acções aparentemente isoladas, mas que contribuem para o resultado final. Entretanto, **Preston** deve localizar o sítio da residência onde está escondida a bomba atómica e desactivar o detonador. Se for bem sucedido, tudo bem, caso contrário, uma explosão nuclear assinalará o seu fracasso...

Como nota final, desejaríamos que os leitores nos mandassem **dicas** sobre estas duas partes do jogo, sobretudo de forma a «desencalhar» os que, evidentemente, estejam atrapalhados. Um destes dias vamos publicar mais **dicas** sobre este fascinante jogo, mas, entretanto, melhor será a colaboração dos leitores. Venha ela e **The Fourth Protocol** deixará de ser um mistério.

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Linha a linha...

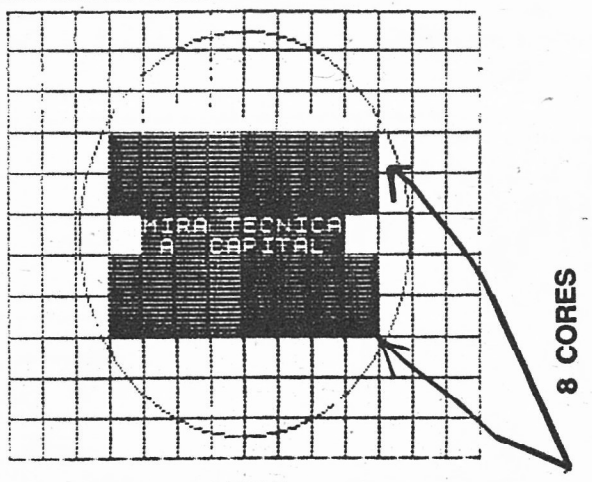
COMEÇAMOS esta *Linha a Linha* com um pedido de desculpas ao *Miguel Afonso Oliveira*, do Entroncamento, que se viu forçado a enviar-nos de novo três programas que publicámos, devido a uma série de *gralhas* que os tornaram completamente inoperantes. Bem, isso acontece com frequência em jornais, embora seja por completo indesejável, e em casos destes outro remédio não há que não seja repetir tudo. E aí vão:

```
Programa 1:
   10 LET a=0: LET b=0
   20 CLS
   25 PRINT AT a,b; INK INT (RND*
7)+1;"■"
   30 IF INKEY$="a" THEN LET a=a+
1
   40 IF INKEY$="q" THEN LET a=a-
1
   50 IF INKEY$="o" THEN LET b=b-
1
   60 IF INKEY$="p" THEN LET b=b+
1
   70 IF a<0 THEN LET a=a+1: GO S
UB 70
   80 IF a>21 THEN LET a=a-1: GO
SUB 80
   90 IF b<0 THEN LET b=b+1: GO S
UB 90
  100 IF b>31 THEN LET b=b-1: GO
SUB 100
  110 GO TO 20
Programa 2:
   10 LET a=0: LET b=0
   20 PRINT AT a,b; INK INT (RND*
7)+1;"■"
   30 LET a=a+(1 AND INKEY$="a" A
ND a>=0 AND a<=20)-(1 AND INKEY$
="q" AND a>=1 AND a<=21)
   40 LET b=b+(1 AND INKEY$="p" A
ND b>=0 AND b<=30)-(1 AND INKEY$
="o" AND b>=1 AND b<=31)
   50 GO TO 20
Programa 3:
   10 LET a=0: LET b=0
   20 CLS
   30 PRINT #0;"X=";a,"Y=";b
   40 PLOT a,b
   50 LET a=a+(1 AND INKEY$="p" A
ND a>=0 AND a<=254)-(1 AND INKEY
$="o" AND a>=1 AND a<=255)
   60 LET b=b+(1 AND INKEY$="q" A
ND b>=0 AND b<=174)-(1 AND INKEY
$="a" AND b>=1 AND b<=175)
   70 GO TO 20
```

Uma «mira» especial

Paulo Oliveira, da Amadora, faz um brilharete com um programa para uma «mira técnica», que pode ser útil para sintonizar televisores para os computadores e fazer o respectivo acerto de cores.

Depois de introduzir o programa, façam GOTO 9999 e ficará gravado com AUTO-RUN.




```
  1 REM *** MIRA ***
  2 BRIGHT 0: BORDER 1: PAPER 1
  INK 7: CLS
  5 LET a=0  LET b=8: LET c=7
LET cont=0
  10 FOR n=16 TO 255 STEP 16
  20 PLOT n,0: DRAW 0,175
  40 IF n>190 THEN GO TO 60
  50 PLOT 16,-(n-16)  DRAW 223,0
  60 NEXT n
  70 PLOT 16,175: DRAW 222,0
 100 CIRCLE 128,88,79
 500 FOR f=4 TO 7
 510 PRINT AT f+2,b; BRIGHT 1; I
NK a;"■■";AT f+3,b; INK c;"■■"
 520 NEXT f
 530 LET cont=cont+1
 540 IF cont=8 THEN GO TO 700
 560 LET b=b+2
 570 LET c=c-1
 590 LET a=a+1
 600 GO TO 500
 700 PRINT AT 10,10; FLASH 1;"■■
■■ TECNICA";AT 11,10;" A CAPITA
■■"
1000 STOP
9999 SAVE "* MIRA *" LINE 1
```

Hoje ficamos por aqui e na lista de espera estão alguns programas que nos foram enviados entretanto. Alguns leitores têm sugerido um concurso de programas e estamos a pensar nisso, só falta acertar alguns pormenores. Dentro de algum tempo darem-nos notícias sobre esta questão, designadamente as condições de participação, temas, etc. Mantenham-se atentos, e até para a semana.

Pokes & Dicas

AS últimas edições de *Pokes & Dicas* tiveram alguns «cortes», designadamente as últimas, e o resultado é que o material que nos foi enviado acabou por não ser publicado na devida altura, ficando em espera mais tempo do que seria habitual. Como é devida uma explicação aos amigos que nos escrevem, diremos que não tem havido possibilidades de recuperar esse material, dado que continuamos de férias, estamos a enviar todo o texto de *Vídeojogos* pelo correio. Sucede que, por necessidades de paginação do jornal, algum desse material tem ficado «retirado» (como se diz na gíria jornalística), sem que nos seja possível recuperá-lo na Redacção e «encaixá-lo» na semana seguinte. Tudo isto, felizmente para os leitores e infelizmente para nós, acaba esta semana, porque chegaram a inevitável termo as nossas férias (parte delas passadas a ler a vossa correspondência, quenos foi chegando às mãos). Assim, pensamos que a situação ficará normalizada nas próximas semanas, mesmo que seja necessário fazer um «número especial» para satisfazer todos os atrasados. Até lá, pedimos a vossa compreensão e, claro, a continuação do vosso apoio.

Jogar «Skyfox»

Para que se não diga que somos esquecidos, abrimos a secção hoje com a resposta ao pedido que nos foi feito sobre as teclas a usar em *Skyfox*, o excelente jogo da *Ariolasoft* de que talvez haja necessidade de vir a falar em *Reprise*. Hoje, no entanto, vão apenas as teclas que são bastantes.

«C» — apresentação do mapa; usar as teclas de cursor (ou «I» «J», «K» e «M» para mover o cursor para o local aonde desejamos deslocar-nos). Premindo «C» de novo, faz desligar o computador da base. «Z» amplia o quadrado onde está o cursor.

«A» — liga o piloto automático, que nos leva à área seleccionada.

«U» — faz voar a alta altitude, para combate nessa área.

«D» — faz voar a baixa altitude, para combate nessa área.

«Space» — premindo esta tecla, dá-se aceleração rápida ao aparelho, largando, volta-se à velocidade normal (cuidado que gasta muito combustível).

«S» — mostra o *score*.

«R» — dá um relatório sobre as instalações atacadas; quando os escudos de cada instalação estão em zero, aquela foi destruída.

«G» — arma os mísseis teleguiados (premindo de novo a tecla desarma-os). Premir "disparar" para os lançar, mas é preciso que tenham um alvo no radar.

«Teclas numéricas» — aumentam a velocidade em percentagem (por exemplo, «1» dá 10 por cento). A tecla Ø é para diminuir. Também para aumentar e diminuir podem usar as teclas "mais" e "menos" (+ e −) na razão de 100 mph.

«T» — mostra o mapa táctivo.

«S» — alterna os "écrans" de radar dianteiro e superior.

«H» — arma os mísseis de infra-vermelhos (procuram fontes de calor) e, premindo de novo a tecla, desarma-os; disparar com o *fire button*.

«Break» — pausa o jogo, qualquer tecla para recomeçar.

«H» — dá indicações quando se está na base ou quando se voa com o mapa activado.

Recomenda-se, para este jogo, o uso do *joystick*.

Dicas não faltam

As *dicas* vem em maior número, como é desejável, e abrimos com uma do *Paulo Oliveira* para *Yabba Dabba Doo* (*Flinststones*): se colocarmos uma pedra das grandes no lado direito do quadro, imediatamente à esquerda do local onde se quer construir, essa pedra poderá ser indefinidamente utilizada, sem que desapareça, o que torna a construção muito rápida, dado que não teremos de andar de quadro em quadro em busca de pedras. O Paulo dá ainda o conselho de não fazerem este jogo com o POKE de vidas infinitas, porque perde rapidamente o interesse, e estamos de acordo com ele. Mais vale usar a sua *dica*.

E, já agora, um aviso do Paulo e alguns pedidos. O aviso é que coloca interruptores com avisadores em transformadores de micros. Quem estiver interesado, fale para a Amadora, para o 365635. Quanto aos pedidos, queria *pokes* para *Subterranean Strykem* e *Ghosts 'n'Goblins*. Um pedido nosso: mandem-lho o primeiro pelo telefone, que já o publicámos aqui algumas vezes.

Dica útil, e melhor que «vidas infinitas», manda o *João Filipe*, 15 anos, de Vila Nova de Ourém (entre outro material que já desactualizou nestas páginas). É sobre *Sai Combat*, e diz: Se aplicarem sempre o golpe de pontapé directo ("Caps" e "A"), podem fazer a pontuação que desejarem e «ultrapassar até os seus 250.000.». Este leitor quer, por seu turno, vidas infinitas para *Fighting Warrior, Codename Mat II, Gladiator, Knightlore* (um *header*) e *Robin Wood* (além do mapa deste, que procuraremos satisfazer brevemente, juntamente com o objectivo), e pede uma *Reprise* par *Tir Na Nog* (fica em lista de espera, tem paciência).

João Manuel Sousa Borges, da Figuera da Foz, mandou uma das dicas para *Heavy ont the Magick*, que reproduzimos:

Depois de passar para *Zelator* devem regressar para *Trollwind* (nível 3, verde) e apanhar a chave que se encontra nessa sala; a seguir, devem recuar ainda mais e voltar ao ponto de partida (onde apanharam o *Grimoire*, ,seguindo para W, S, E, e neste último lugar devem matar a *Wyvern*; daí, vão paa o ST e E, e na sala encontram uma cascata; aí, digam «Water, fall», e poderão passar pelas águas; passando aí, vão para Este duas vezes e coloquem a chave em cima da mesa, para a porta se abrir, passem pela porta e encontrarão outra porta fechada, onde devem dizer «Door, laza»; abrindo-se essa porta, passam e atingem o grau de *Practicus*.

João Borges, que promete mandar mais, gostaria de trocar jogos e impressões (a direcção dele é Rua Dr. Santos Rocha, 10, 2.º Dt.º 3080 FIGUEIRA DA FOZ) e enviou ainda estes *pokes* (os outros que incluis na carta já sairam diversas vezes):

— AVALON — POKE 23782,2: POKE 23876,2Ø1: POKE 23878,2Ø4: POKE 23879,227: GOTO Ø
— PHEENIX
Ø CLEAR 245ØØ: LOAD "p2" CODE 24532
2Ø POKE 29375,Ø: LOAD "p3" CODE: RANDOMIZE USR 3Ø1Ø5
— EXPLODING FIST
1Ø LOAD "" SCREENS$: LOAD "" CODE: POKE 44793,255: RANDOMIZE USR 39982

Também muito interessado nas artes marciais é o *Paulo José Carmo*, de Almada, que diz o seguinte sobre *Fighting Warrior*: devem dar-se golpes baixos com a espada e, quando aparecem setas, salta-se ou baixa-se um pouco antes; logo que o adversário é vencido, deve-se prosseguir a caminhada, até conseguir salvar a rapariga. E, quando a *Bruce Lee*, diz: devem apanhar-se todas as flores (lanternas) dos três primeiros quadros, após o que aparece uma passagem no segundo quadro; para que se abram mais passagens, é necessário apanhar todas as lanternas; quando surgem três portas seguidas, entra-se na terceira; no último quadro, é preciso fugir aos *lasers* e apanhar a última flor.

O Paulo, em contrapartida, gostaria de saber o que é preciso fazer para passar de nível no quadro *Eugene's Lair*, de *Manic Miner*, e no 5.º nível de *Chuckie Egg*. Queria ainda algumas dicas sobre *Doomdark's Revenge* (quanto aos *pokes que mandaste, já foram publicados n* vezes...)

Voltando a *Heavy on the Magick*, os manos *Arlindo e Paulo de Oliveira Nunes*, de Lisboa, explicam que, para se protegerem do demónio *Magot* têm que ter o girassol (*Sunflower*) e o *Mantis* para conseguirem o mesmo efeito em relação a *Belzebar*. Por outro lado, e para obterem mais uma página do *Grimoire* (com novos feitiços, claro), sigam estas direcções, a partir do princípio: E - N - W - - NW - W - NE - NW - E - NE - S - SE - E - NE - N - E - S - - NW - SW - S - SE - SE.

Quanto aos programas que enviaram, já os publicámos. O código de *Protocolo*, que é ASPEN, está explicado na *Reprise*, que temos vindo a publicar. Além disso, eles pedem ajuda para *Never Ending Story, Robin of Sherwood, Spiderman*. Venham lá essas ajudas! E, se quiserem *dicas* dos dois irmãos, escrevam para Rua Armando Lucena, Lote 22, r/c Dt.º 1300 LISBOA.

Manuel joaquim Jesus Pereira, de Lisboa, enviou uma série de *dicas* de interesse, prometendo completar algumas brevemente. E são estas:

— GHOSTS 'N'GOBLINS

No princípio do jogo, quando aparecer um "zombie" com um caldeirão, matem-no e vejam qual a arma que ele traz.

Se for o a bola de fogo, **evitem-na a todo o custo.**

Se for o punhal, apanhem-no, pois ele é o melhor tipo de arma para matar o "gremlin", o guardião do primeiro nível.

Quando chegarem à primeira escada, quando ainda vão a meio da escada, carreguem já no botão de fogo e continuem a subir, pois assim matarão a planta cuspidora de bolas de fogo, logo que atinjam o solo. Matem depois o pássaro e a segunda planta e continuem a andar. Quando chegarem ao fim da plataforma, continuem a andar para a direita e deixem-se cair. Qaundo estiverem no ar, virem-se para a esquerda e, quando atingirem o nível do pássaro, comecem imediatamente a disparar e a andar para a esquerda. Prossigam para a direta. Qundo virem o braço do "gremlin", avancem até lhe verem o corpo todo. Não se preocupem, pois ele só acorda se vocês avançarem de mais ou se dispararem quando lhe virem o corpo, disparem uma rajada de 4 tiros e imediatamente saltem e disparem outra rajada. Feito isto, saltem para o barco e, depois, para a outra margem.

Qaundo o «écran» parar por um momento, disparem, pois assim matarão a planta. Apanhem o caldeirão. Quando chegarem à primeira árvore, disparem e matarão a segunda planta. A partir daqui, sigam com cuidado, evitando os pássaros que aparecerem. O próximo monstro é fácil. Acompanhem os saltos dele, sempre a disparar, e cedo morrerá. Tendo matado o monstro, aparecerá uma chave, que vos dará acesso à segunda fase. Quando ela aparecer, andem um pouco para a esquerda e disparem contra ela. Desta forma ganharão 6000 pontos.

— QUAZATRON
1 — Comecem por matar "robots" com os números 8 ou 9, pois estes são fáceis de matar;
2 — Tentem um "grapple" com um "robot" de repa-

ros (R), pois estem usam os *Dual Lasers*, que são muito úteis quando em combate;

3 — Não ataquem os "robots" de comando (C) ou de batalha (B), a não ser que precisem muito;

4 — Se tiverem a chance de escolherem um desintegrador, apanhem-no.

— TURBO ESPRIT

Ao princípio do jogo, tentem encontrar o carro blindado no mapa e persigam-no. Sigam-no até que o primeiro "rendez-vous" com o carro de drogas aconteça.

Rebentem o carro de drogas, antes que ele tenha tempo de entregar as drogas. Quando tiverem feito isto, continuem atrás do carro blindado. Desfaçam-se de todos os carros de drogas azuis desta maneira (são 4 carros). Depois de se livrarem de todos os carros azuis, vão para o lado do carro blindado. Continuem a fazer isto até que a mensagem "Armoured car submits" apareça. Desta forma terão acabado o jogo.

— «V»

Esta é a maneira de abrir as portas:

Primeiro, carreguem no ícone " ⇄ " até que o segundo e o terceiro dígitos estejam iguais.

A seguir, carreguem no ícone ">" até que o sexto dígito esteja igual ao segundo e ao terceiro dígitos.

Então, carreguem no ícone " % " até que o quinto dígito esteja igual.

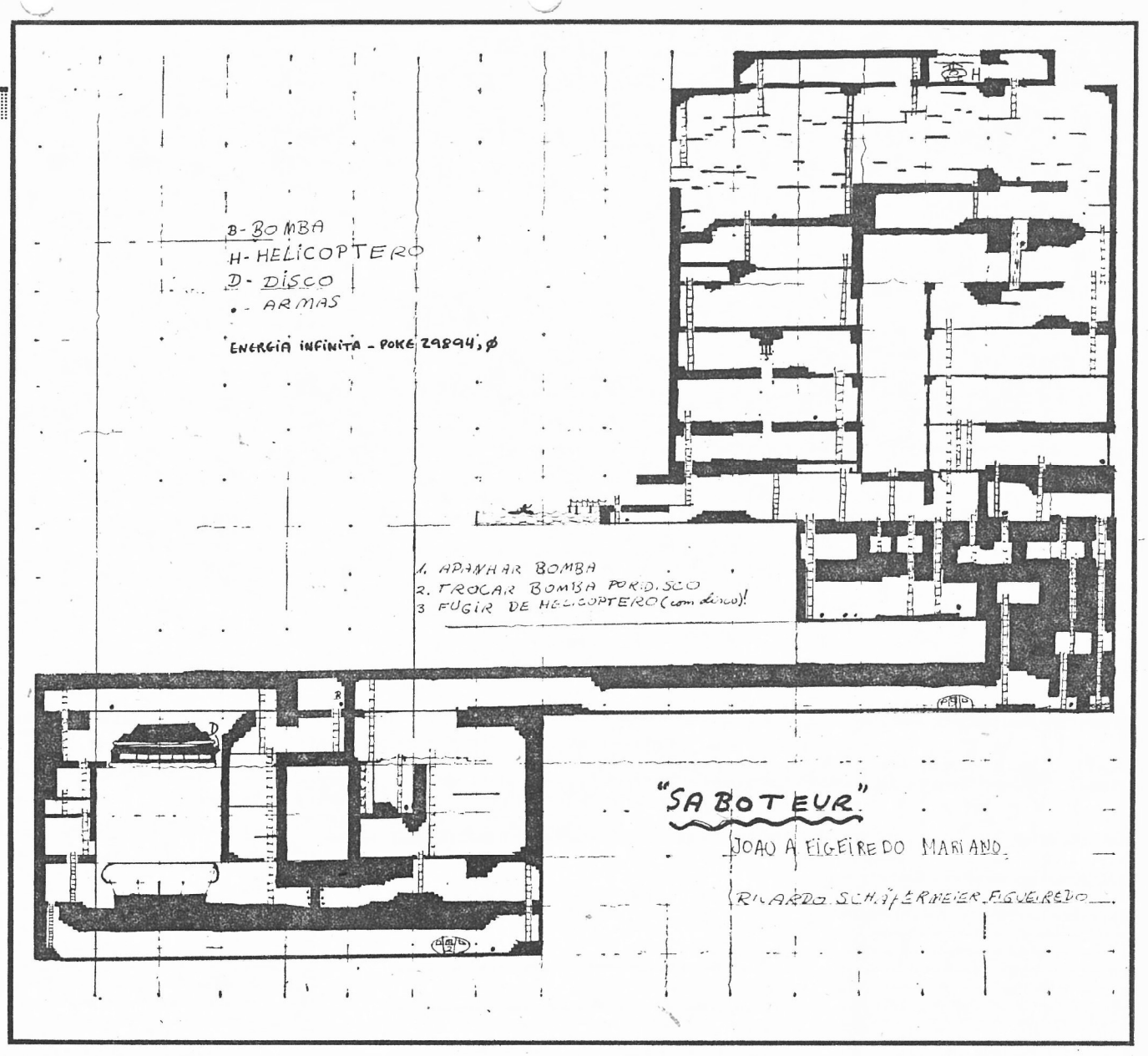
Aí carreguem no ícone " % " para o quarto dígito.

Por agora, os últimos cinco dígitos devem estar iguais.

Se o primeiro dígito estiver diferente, carreguem no ícone " % " uma vez, e os três prévios também uma vez.

Repitam isto duas ou três vezes e a mensagem «circuit: off» deve aparecer.

Este leitor faz ainda uma sugestão, que outros têm apresentado, sobre uma tabela de recordes para jogos. É um assunto em que vamos pensar, porque nos parece de duvidosa utilidade, a menos que seja controlável de qualquer forma. Achamos mais útil, por exemplo, uma breve descrição do que espera o utilizador no fim de um jogo ou, caso não o tenha alcançado, o que existe em cada *screen*.



E vamos aos *pokes*

Os *pokes*, claro, continuam a aparecer em série e é difícil manter em dia o que nos vão enviando. Por isso, optamos hoje por publicar apenas alguns dos muitos que um leitor nos mandou e que lhe ocuparam nada menos que 11 páginas! Muitos já os demos aqui, em diversas ocasiões, e optamos por revelar aqueles que foram publicados há mais tempo ou que nunca tiveram aqui referência. E, apesar de não utilizarmos tudo, pensamos que o *Jorge Manuel da Silva*, da Avenida Sacadura Cabral, 5, 1.º Esq. 2700 AMADORA (e damos a morada, porque ele quer trocar jogos), ficará amplamente satisfeito com este espaço. E, esperamos, os outros leitores, pelo, que daí podem aproveitar.

— 1984 — POKE 39125,255
— ARCADIA — POKE 23776,Ø: POKE 25776,Ø
— CYLU — POKE 37919,Ø
— DEFENDA — POKE 3573Ø,52
— DYNAMITE DAN — POKE 52678,Ø
— ESQUIMÓ EDDIE — POKES 2468Ø,24 e 24687,76
— FAHRENHEIT 3ØØØ — POKE 29818,Ø
— HOBBIT (?) — POKE 27548,241
— HORACE GOES SKIING — POKE 2927Ø,Ø
— ORION — POKE 37319,2Ø1
— PROFANATION — POKE 4949Ø,255
— PROJECT FUTURE — POKE 27662,Ø
— ROBOT MESSIAH — POKE 53336,Ø
— ROLLER COASTER — POKE 38988,255
— SPECTRAL INVADERS — POKE 25Ø62,254
— ZAXXON — POKE 48825,255
— ZIP ZAP — POKE 54Ø65,Ø (ou 5375Ø,183)
— ZORRO — POKE 53729,Ø
— MR. WIMPY — POKES 335Ø1 (ai directo pra o 2.º quadro); 335Ø9,× (:003 = n.º vidas); 33693,Ø (vidas infinitas)
— KOKOTONI WILF — POKE 43742,Ø
— AD ASTRA — POKE 35582,Ø
— DEATH CHASE — POKE 26463,Ø
— FACTORY BREAKOUT — POKE E05ØØ,Ø
— H.E.R.E. — POKE 44521,182
— JACK & BEANSTALK — POKE 5611Ø,Ø
— JUNGLE FEVER — POKE 2931Ø,Ø
— LASER SNAKE — POKE 49447,Ø
— MUNSTER MUNCHER — POKE 24923,Ø
— PANIC — POKE 3ØØØØ,× (× = n.º vidas)
— STOP THE EXPRESS — POKE 34464,183 (ou 35257,Ø)
— BEAR BOVVER — POKE 39134,Ø (vidas infinitas): 39192,Ø (não se acabam as bombas)
— RIVER RESCUE — POKE 33426,Ø
— COSMIC CRUISER — POKE 28553,Ø
— FULL THROTTLE — POKE 45171,Ø (não é preciso acelerar)
— TIR NA NOG — POKE 342Ø2,2ØØ
— HORACE AND THE SPIDERS — POKE 28773,Ø (desaparecem as aranhas); 29626,Ø (salta logo para a última corda); 25218,Ø (atrasa a aranha)
— PSYTRON — POKE 411ØØ,Ø ou 411Ø1,Ø (para um jogador)
— AH DIDDUMS — POKE 28277,× (× = n.º vidas)
— PYRAMID — POKE 44685,Ø (não se perde energia)
— WILD WEST HERO — POKE 23827,× (× = n.º vidas)
— SCUBA DIVE — POKE 55711,× (× = n.º vidas)

POKES & DICAS
JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Um mapa a preceito

E acabamos por hoje, com uma referência final ao mapa de *João António Mariano* e de *Ricardo Schäfermeier Figueiredo*, que junto publicamos. É um excelente exemplo do que gostaríamos que fossem todos os mapas que nos enviam, desenhados pelos próprios e de forma absolutamente clara, de forma a serem passados directamente à gravura. Mapas como este é o que desejaríamos que todos nos enviassem — esqueçam o lápis! —, suficientemente elucidativo para servir a todos os leitores.

E, já que estamos nesta fase de clareza, pedimos ainda a todos os leitores que possam fazê-lo o favor de escreverem as vossas cartas à máquina. Sobretudo os programas e *pokes*. É que isso dá uma ajuda ,que vocês nem imaginam!

Para terminar, a nossa especial referência a *Luís Bettencourt Moniz*, autor do programa (à venda no comércio) para tentarmos riqueza no Totoloto. Ele escreveu em resposta à nossa crítica neste suplemento e o mínino que podemos dizer é que seria óptimo se todos os autores sujeitos a crítica reagissem dessa forma. Luís B. Moniz, para além de excelente programador compreende bem o papel da crítica e o aspecto construtivo que esta pode assumir, como pensamos que foi o nosso caso. Uma vez mais, uma palavra de incentivo para ele e uma recomendação para os leitores, no sentido de adquirirem o seu programa (passe a publicidade...).

Posto isto, acaba por hoje a secção. Esperamos que, em breve, possa ficar em dia com as dezenas de leitores em lista de espera.

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1 — Kung-Fu Masters
2 — Bomb Jack
3 — Calderon II
4 — Ghosts'n Goblins
5 — Stainless Steel
6 — Jack The Ripper
7 — High Jack
8 — Green Barett
9 — México 86
10 — Beagles

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

CHIP INFORMÁTICA
ATARI
SHARP
TIMEX – SINCLAIR
★ AGORA ACTUALIZE-SE A MELHORES PREÇOS
★ ADQUIRA TODOS OS TÍTULOS DO **TOP** LONDRINO
CAMPANHA — VERÃO 86 — *SOFTWARE*
LOJA 1 — Centro Comercial S. João de Deus, Loja 428 — LISBOA
LOJA 2 — Rua da Madalena, 136 a 140 (a abrir brevemente)
CAMPANHA — VERÃO 86 — *HARDWARE*
A GARANTIA DOS MELHORES PREÇOS DO MERCADO
VASTA GAMA PARA ENTREGA IMEDIATA
VISITE-NOS!
TIMEX – SINCLAIR
SHARP
ATARI
CHIP INFORMÁTICA

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

FORMIGA NÃO QUER SERVIR DE ALMOÇO

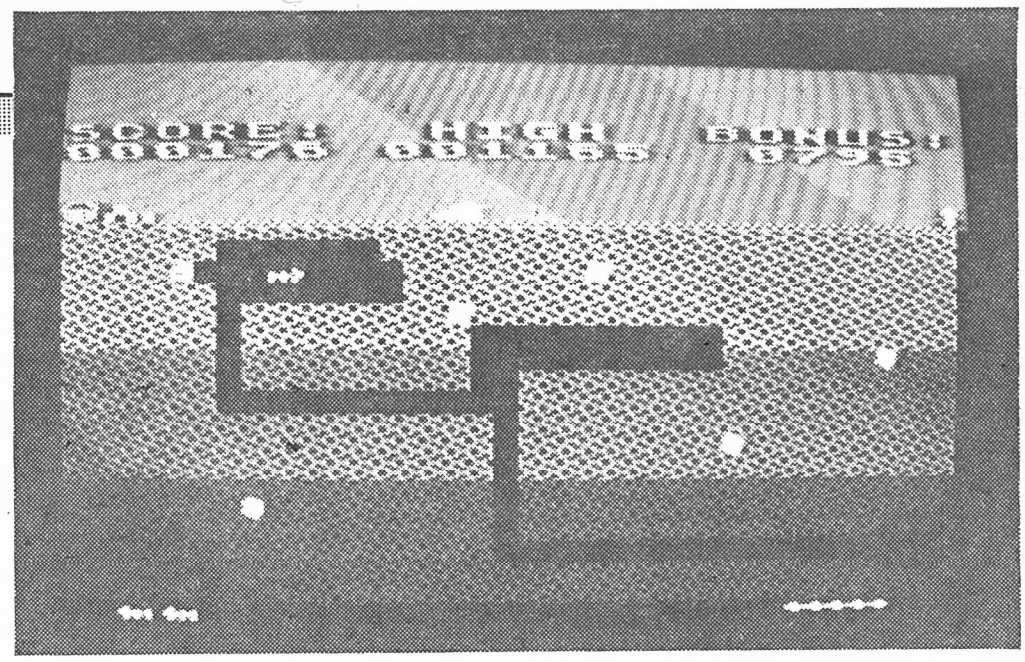
TÍTULO: Ant Eater
MÁQUINA: Atari

A vida de formiga é dura, sobretudo quando anda à solta e, cheio de apetite, um bicharoco com especial apetite, que não se poupa a esforços para arranjar almoço. Evitá-lo, todavia, é o nosso papel neste jogo para Atari, no qual devemos fazer com que a formiga armazene comida no seu buraco, sem cair ela no prato...

A formiga tem o seu buraco bem enterrado no solo, no canto inferior direito do *écran*, e os cinco bocados de comida que vai buscar localizam-se lá muito acima, á superfície, no canto superior esquerdo. De um lado para o outro, também lá em cima, anda o comedor de formigas. O objectivo do jogo, portanto, é levar a formiga até à comida, cavando um túnel, pelo qual regressa ao buraco, para aí depositar a comida, que armazena para o Inverno. O pior é que o seu inimigo, mal vê um buraco aberto, enfia por ele e vai atrás da formiga — e, se a encontra, sons lancinantes indicam que encontrou um almoço e nós perdemos uma vida.

Independentemente da rapidez com que conseguimos andar, a melhor maneira de iludir o papa-formigas é cavar estrategicamente os túneis em que ambos se deslocam, de forma a que ele seja enganado ou se perca e a formiga tenha sempre um bom avanço. Quando os cinco bocados de comida são depositados na «casa» da formiga, passa-se a um nível mais avançado e difícil, já que, agora, aparecem dois bicharocos cheios de fome.

A formiga pode defender-se também, quer cavando um túnel sob uma pedra, para que esta tombe em cima do papa-formigas (se ele for a passar na altura), quer largando «bombas» no percurso, que estoiram na cara do esfomeado, se este estiver suficientemente perto. O jogo, com gráficos bem executados e bom som, diverte bastante e dá vontade de continuar, sobretudo quando as coisas se tornam mais complicadas.

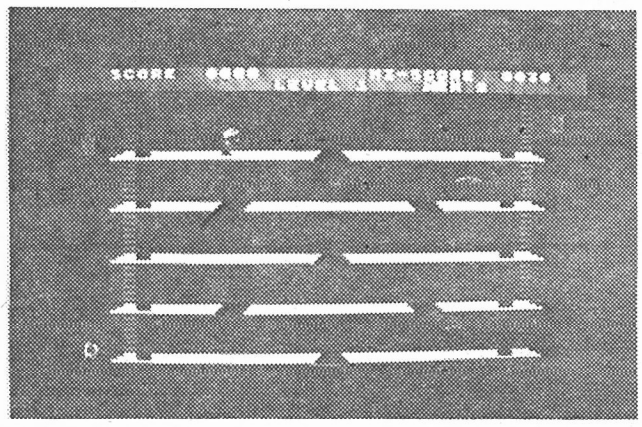


GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10):8
DIFICULDADE (1-10):inicial 1 e crescente
CONSELHO: A comprar

PLATAFORMAS DÃO QUE FAZER

TÍTULO: Danger Ranger
MÁQUINA: Atari

Movimentar o personagem de **Danger Ranger** pelas plataformas que deve fixar nos cantos, enquanto sofre diversos ataques, designadamente de duas máquinas que disparam setas contra ele, é tarefa para moer um bom bocado a paciência, mas está ainda para vir um jogo de *arcade* em que tudo seja fácil.



Quase directamente das *arcades*, com efeito, vem este programa da **Microdeal**, em que contam esssencialmente a perícia e bom golpe de vista, para evitar a tempo os ataques inimigos O personagem tem duas formas de os evitar — saltando ou baixando-se, neste ultimo caso, puxando para trás o **joystick** —, mas entra ainda em conta um terceiro elemento, que é o estabelecimento de uma táctica adeqùada para conduzir o jogo, se não nos fiarmos apenas na nossa habilidade Os gráficos são vistosos, coloridos, com boa movimentação, e **Danger Ranger**, que não é, de forma alguma, excepcional, consegue, apesar disso, manter algum interesse.

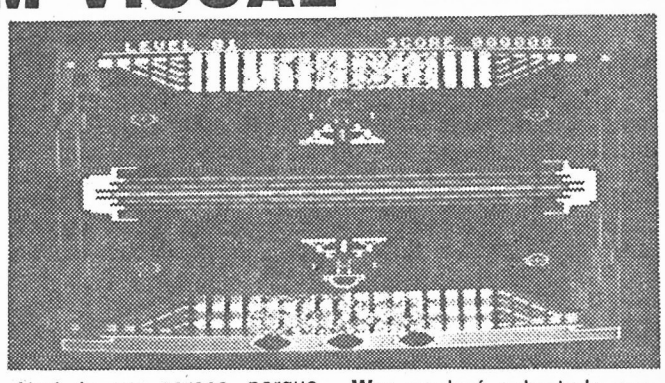
GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 6
CONSELHO: Ver antes de comprar

GUERRA NO ESPAÇO COM BOM VISUAL

TÍTULO: Wall War
MÁQUINA: Atari

O melhor de **Wall War** é o visual! Gráficos muito bonitos e bem trabalhados, uma abundância de cor espantosa, animação de excelente efeito, tudo contribui para fazer este jogo com grande curiosidade inical.

Começa com o aparecimento gradual dos elementos do *screen*, que mostra, ao ser completado, duas naves, diante uma da outra, mas separadas por uma «parede» de largos traços interrompidos, de várias cores que se desloca lateralmente. Cada nave está armada com um canhão, que lança bolas, e a princípio trata-se de ir desfazendo o «muro», para tentar atingir, depois, outra nave, disparando contra o orifício de onde sai o seu próprio canhão. É menos



fácil do que parece, porque ambas as naves se movem também lateralmente e a bola faz ricochete ou na sua própria blindagem ou nos elementos do «muro» que sobrem.

O jogo tem diversos níveis, mas não passámos do segundo, que achámos basicamente igual ao primeiro, por sentirmos que poucas diferenças haveria daí em diante. **Wall War** apelará sobretudo aos mais novos, já que um *arcadista* experiente o achará, indubitavelmente, monótono.

(Jogo cedido pela Triudos)

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): Inicial 2 e crescente
CONSELHO: Ver antes de comprar

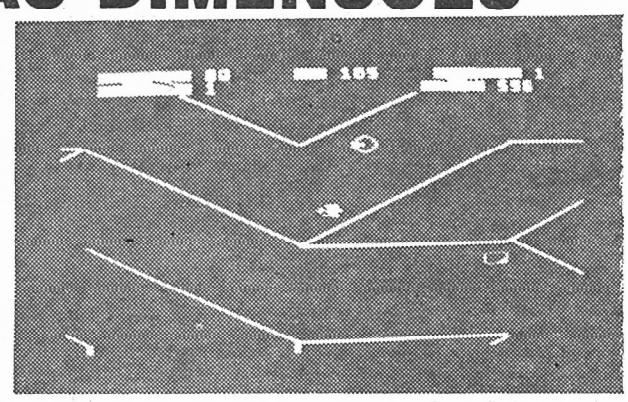
MISSÃO ESPACIAL EM VÁRIAS DIMENSÕES

TÍTULO: Zone Ranger
MÁQUINA: Atari

A **Activision** é uma editora bem conhecida, garantindo normalmente a qualidade dos jogos, e não fugiu à regra com este **Zone Ranger**, um dos melhores **bang-bang** espaciais que temos visto, com gráficos muito bem elaborados e realistas, movendo-se com grande velocidade numa animação perfeita.

A acção passa-se no espaço, claro, e o personagem que controlamos tem que limpar a sua zona de inimigos, mas esta não é tarefa fácil. Com efeito, além dos inimigos, aquela zona do espaço está cheia de meteoros (e que bem desenhados e coloridos que estão!), que ele deve evitar, a menos que prefira disparar contra eles, para os afastar do caminho.

Isto, todavia, não é tudo: uma espécie de espirais, ao contacto, levam a nave para outra região do espaço, onde a luta é a mesma, e igualmente absorvente. Podem também aparecer uns curiosos símbo-



los, que parecem um labirinto, e se a nave vai de encontro a eles salta para outra dimensão, oferecendo um jogo completamente diferente. Aqui, num cenário que faz lembrar os gráficos **wire-frame** de alguns programas de Spectrum, a nave move-se sem peso e controlá-la exige um bocado de prática, dado que já não se aplicam as leis de movimento a que estamos habituados. A nave pode aí recolher energia e outos objectos, até encontarmos o símbolo que assinala a «porta» de regresso ao espaço normal.

Os gráficos, como referimos, são o principal atractivo deste jogo, e convidam, só por si, a prolongada permanência diante do televisor. É, de facto, dos melhores jogos do género que temos visto para Atari, ou até para outras máquinas, e recomendamos sem reservas aos apreciadores do género.

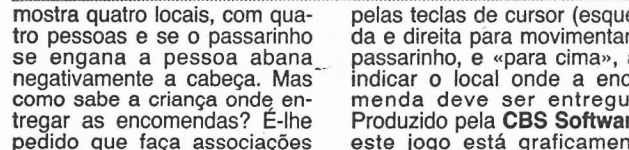
GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE: Variável
CONSELHO: Não perder

PÁSSAROS PARA OS MAIS PEQUENOS

TÍTULO: Big Birds
MÁQUINA: Atari

Os jogos educacionais não abundam entre nós e, infelizmente, mesmo que houvesse muitos seriam sempre, e apenas, os pais a tomar a iniciativa de adquiri-los. Noutros países, o computador faz parte do equipamento normal de uma escola, e as editoras de *software* produzem toda a casta de programas, destinados aos diversos níveis etários e às disciplinas ensinadas nos graus de ensino, desde o infantil ao universitário. Em Portugal, como se sabe, muito pouco acontece neste campo, apesar de haver escolas equipadas com *micros*, e aí é a falta de *software* que se faz sentir.

Big Birds é um programa infantil, e se o leitor tem um filho ou irmão muito pequeno este jogo simples é ideal para ele, porque combina o ensino com o elemento de diversão. Em síntese, é isto: há dois pássaros, um grande e um pequeno, e aquele dá ao segundo encomendas para entregar em diversos sítios. O *écran*



mostra quatro locais, com quatro pessoas e se o passarinho se engana a pessoa abana negativamente a cabeça. Mas como sabe a criança onde entregar as encomendas? É-lhe pedido que faça associações de ideias entre objectos semelhantes. Por exemplo, um dos locais pode ser o edifício de uma fábrica e o passarinho tem uma casa para entregar: a associação, aqui, faz-se entre os dois edifícios. Ou vê-se um gelado num dos locais, e ele tem fruta para distribuir.

O funcionamento do jogo é muito simples, com um «menu» inicial para opções e o comando dos movimentos pelas teclas de cursor (esquerda e direita para movimentar o passarinho, e «para cima», ao indicar o local onde a encomenda deve ser entregue. Produzido pela **CBS Software**, este jogo está graficamente bem concebido, o som é excelente e tem todos os ingredientes para agradar ao pequeno públicò a que se destina.

(Jogo cedido pela Triudus)

GÉNERO: Educacional
GRÁFICOS (1-10): 7 (pelo aspecto)
DIFICULDADE (1-10): 1
CONSELHO: Comprar para crianças

SELCOM MICRO SERVICE

PREÇOS DE PROMOÇÃO PARA:

- TIMEX
- SINCLAIR
- ATARI

CAMPANHA COMPUTADOR + MONITOR

ATENÇÃO SETÚBAL

SOFTWARE

- AS ÚLTIMAS NOVIDADES
- A MAIOR GAMA

CENTRO COMERCIAL DA FONTE NOVA (SETÚBAL) - Loja 19 - 1.º ANDAR ☎ 39351 ★ Rua João Eloy do Amaral, 152 (À FONTE NOVA) ★ 2900 SETÚBAL